

Graphic Design Workshop To Improve Adolescent Ability and Creativity at Nurul Huda Mosque Using Photoshop



Workshop Desain Grafis Guna Meningkatkan Kemampuan dan Kreativitas Remaja pada Masjid Nurul Huda Menggunakan Photoshop

Fitria Tilawatil Aulia Simarmata, Dwi Himala Kasih, Anisa Yasmin, Batara Wardana Yuswar, Raissa Amanda Putri*

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara; Deli Serdang; 20353; Indonesia;

*Koresponden: raissa.ap@uinsu.ac.id

<https://journal.aira.or.id/J-IbM> | DOI : <https://doi.org/10.55537/jibm.v1i2.9>

Naskah masuk : 09-09-2021; diterima untuk diterbitkan: 29-12-2021

Abstract: *In the era of globalization where technology is increasingly sophisticated, design is an important thing for teenagers to learn and know. By studying graphic design, you are able to foster creativity so that your mindset becomes more creative that has not been thought of by others as well as provision for opportunities to open a business. In the basic basic training activities for graphic design using the Adobe Photoshop application because it is easy to use and the features provided are complete and superior. The purpose of this research is to provide knowledge related to graphic design and to find out the extent to which teenagers are creative using Adobe Photoshop. This activity is able to encourage the youth to be creative and try to increase their pocket money by making designs that are useful for them in the future.*

Keywords: *Graphic Design, Workshop, Photoshop, PAR.*

Abstrak: *Pada era globalisasi yang teknologi semakin canggih, desain merupakan hal yang penting dipelajari dan diketahui oleh para remaja. Dengan mempelajari desain grafis mampu menumbuhkan kreativitas sehingga pola pikir menjadi lebih kreatif yang belum terpikirkan oleh orang lain serta bekal untuk peluang membuka usaha. Pada kegiatan pelatihan basic dasar desain grafis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop karena mudah digunakan serta fitur yang diberikan sudah lengkap serta unggul. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan terkait desain grafis serta mengetahui sejauh mana para remaja berkreativitas menggunakan Adobe Photoshop. Pada penelitian ini menggunakan metode PAR karena dengan metode PAR masalah yang dihadapi dapat diteliti sehingga menghasilkan sebuah penyelesaian serta evaluasi yang akan didapat. Kegiatan ini mampu memberikan semangat para remaja untuk berkreativitas dan mencoba menambah uang saku melalui membuat desain sehingga berguna bagi mereka di kemudian hari.*

Kata Kunci: *Desain Grafis, Workshop, Photoshop, PAR.*



Pendahuluan

Pada masa sekarang kita dituntut untuk mampu mengoperasikan teknologi dengan baik terutama pada tahun 2021 akibat pandemi Covid-19 hampir seluruh kegiatan dilakukan dengan cara digital, oleh karena itu peran teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dalam bidang desain grafis. Desain grafis sendiri merupakan suatu proses komunikasi menggunakan elemen visual seperti fotografi, dengan desain grafis proses promosi suatu produk, jasa, atau barang akan lebih menarik dan mudah.

Karena hal itu mempelajari desain grafis merupakan hal yang sangat penting dan menguntungkan pada saat ini. Desain grafis sendiri bisa dibuat dengan berbagai macam *software*, seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Pixlr*, *CorelDraw*, dan *Canva*. Di antara aplikasi desain grafis yang disebutkan *Adobe Photoshop* merupakan aplikasi yang paling umum dan sering di gunakan, *Adobe Photoshop* sendiri adalah sebuah program berbasis (*bitmap*), sebuah perangkat lunak untuk membuat dan juga mengubah gambar kemudian dapat menyimpannya dalam berbagai format pilihan. Namun dalam penggunaannya *Adobe Photoshop* memerlukan keahlian dan pengetahuan khusus dalam menggunakannya. Dalam hal ini dibutuhkan pelatihan khusus agar mengetahui cara dan langkah langkah dalam penggunaannya, mulai dari *tools*, *shortcut* dan fungsi lainnya(Diartono, 2008; Musmuliadi & Purmadi, 2018).

Didasari oleh hal ini, membuat suatu pelatihan tentang desain grafis untuk membantu remaja dalam meningkatkan kemampuan dan kreativitas merupakan hal yang sangat baik dan berguna, apalagi pada masa pandemi ini dengan mempelajari desain grafis remaja bisa mengisi waktu luang dan meningkatkan pengetahuan dan jika di dalam sebenarnya desain grafis bisa menghasilkan pendapatan tambahan dengan membuka jasa pembuatan desain grafis, target pelatihan desain grafis menggunakan *Adobe Photoshop* yang dibuat adalah remaja masjid desa Andansari kelurahan Terjun, diharapkan dengan dibuatnya pelatihan ini para remaja masjid desa Andansari bisa meningkatkan pengetahuan dan keahlian dalam penggunaan *Adobe Photoshop* untuk membuat desain grafis.

Dalam mempelajari desain grafis, tulisan juga dianggap sebagai gambar karena merupakan hasil dari abstraksi simbol-simbol yang dapat dibunyikan. Definisi lain dari desain grafis merupakan salah satu diantara bentuk seni lukis terapan yang mampu memberikan kebebasan kepada perancang untuk dapat memilih, menciptakan, ataupun mengatur elemen rupa yang akan digunakan seperti ilustrasi, gambar, text, dan juga garis pada suatu permukaan yang bertujuan untuk dapat diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan(Azhari, Rifa'i, Purwanto, & Pudail, 2020; Budiarto, 2019; Murdiati, Ferawaty, & Hita, 2020).

Adobe Photoshop sendiri merupakan perangkat lunak produk buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto ataupun gambar dan juga untuk proses pembuatan efek. *Software* ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan juga perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai market leader untuk perangkat lunak pengolah gambar, dan bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Dengan mempelajari *Photoshop* menggunakan multimedia maka proses pembelajaran akan lebih menyenangkan karena begitu banyaknya jangkauan pembelajaran, *user* tidak perlu belajar dari awal sampai akhir karena pembelajaran ini telah terbagi kedalam sub-sub pokok pembelajaran(Sakti, 2017; Ziveria, Sefina Samosir, & Rusli, 2020). Oleh karena itu *user* hanya perlu melihat

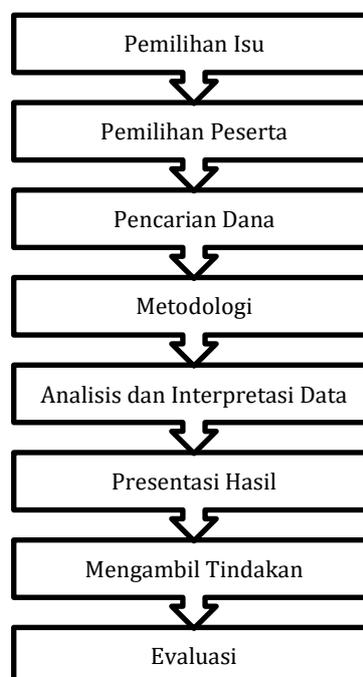
pembelajaran pada bahasan yang akan dipelajari saja tentunya dengan melakukan perintah klik pada teks yang nantinya akan masuk pada halaman yang dituju. Pengguna juga tidak akan merasa cepat bosan dalam proses belajar dikarenakan media ini dilengkapi juga dengan fasilitas suara, gambar, serta animasi video (Karim, 2018; Yudha, Aziz, & Tohir, 2021).

Metode

PAR atau *Participatory Action Research* merupakan metodologi penelitian yang mengundang individu dan komunitas untuk berpartisipasi aktif dengan cara yang mengikuti aktivitas dalam konstruksi atau sarana yang sama bersama pengetahuan yang mereka miliki (Z, Sari, & Prihati, 2021).

Pelatihan desain grafis yang diadakan menggunakan metode PAR (*Participatory Action Research*) dimana pada metode PAR pihak yang terlibat melakukan kegiatan secara langsung untuk dapat memperoleh informasi tentang bagaimana cara mendesain yang kemudian dari hasil informasi tersebut akan dilakukannya aksi sebagai bentuk penyelesaian masalah.

Dengan menggunakan metode PAR kegiatan pelatihan desain grafis ini dilakukan bukan hanya sekedar bentuk pelatihan sosialisasi biasa namun juga sebagai bentuk pengajaran yang dimana para peserta pelatihan melakukan praktek secara langsung dengan menggunakan software aplikasi *Photoshop* sehingga hasil akhir yang akan didapatkan lebih efektif. Pada dasarnya metode PAR ini merupakan metode yang dianggap cocok untuk dilakukan oleh orang-orang yang sudah saling mengenal (Lubis & Irawan, 2021). Cara kerja yang terdapat dalam metode ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode PAR

1. Memilih isu yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat. Disini peneliti memilih isu tentang desain grafis menggunakan *Photoshop* yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta.
2. Menentukan peserta yang akan terlibat dengan *workshop* yang diadakan. Peserta *workshop* desain grafis ini adalah Remaja Masjid Nurul Huda.
3. Pengumpulan dana untuk *workshop* yang akan diadakan. Dana yang peneliti gunakan untuk acara ini berasal dari dana pribadi peneliti.
4. Penerapan metode yang ditentukan.
5. Pengumpulan data mengenai materi yang akan dibawakan.
6. Mempresentasikan materi yang telah dikumpulkan kepada peserta *workshop*.
7. Mempraktekkan langsung materi yang telah dipresentasikan sebelumnya sehingga peserta bisa menghasilkan perubahan yang lebih baik.
8. Mengevaluasi hasil yang telah didapat dari *pre test* dan *post test* yang telah diisi oleh peserta sebelum dan sesudah *workshop*.

Dalam hal ini kegiatan pengimplementasian dilakukan dalam bentuk aksi nyata yaitu berupa pelatihan desain grafis dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* yang diterapkan dengan metode praktik sehingga para peserta yang mengikuti pelatihan tersebut dapat langsung mencobanya, dengan menggunakan metode praktik lapangan diharapkan para peserta dapat memiliki kemampuan mengenai desain grafis. Ditengah pandemi Covid-19 pelatihan juga dilaksanakan dengan mematuhi protokol kesehatan yaitu dengan menggunakan masker dan juga menjaga jarak.

Hasil

Dengan dilakukannya pelatihan desain grafis berbasis photoshop ini, banyak memiliki manfaat terutama dibidang pengembangan kreativitas anak remaja masjid nurul huda. Pelatihan desain grafis berbasis *Photoshop* ini merupakan pembelajaran khusus dengan terlebih dahulu pemberian materi dasar tentang software yang dipakai, dan setelahnya barulah diberikan praktek langsung dan dibimbing oleh instruktur KKN Kelompok 8 UINSU. Praktek yang dilakukan adalah dengan mendesain logo.

Dalam pelatihan ini teknik pengumpulan datanya adalah dengan angket/kuesioner, observasi dan tentunya juga dokumentasi.

Tabel 1. *Pre Test*

Pertanyaan	Pre Test T/KT/TT	Pembahasan
Apa yang anda ketahui tentang desain grafis?	9/3/1	Ada 12 orang remaja masjid yang mengetahui tentang desain grafis. Sisanya sama sekali tidak mengetahui tentang desain grafis.
Pernahkah anda belajar desain grafis sebelum mengikuti workshop ini?	8/0/4	Ada 8 orang yang pernah belajar desain grafis, dan 4 orang yang tidak pernah belajar desain grafis.

Pertanyaan	Pre Test T/KT/TT	Pembahasan
Menurut anda, desain grafis digunakan untuk keperluan apa saja?	10/3/0	Ada 10 orang yang sudah mengetahui tentang kegunaan dari desain grafis, ada 3 orang yang kurang tahu .
Apakah sebelumnya anda pernah melihat desain grafis?	7/0/6	Ada 7 orang yang sudah pernah melihat contoh desain grafis, dan ada 6 orang yang sebelumnya tidak pernah melihat desain grafis ini.
Apa aplikasi desain grafis yang anda ketahui?	5/7/1	Dari 13 peserta ada 5 orang yang sudah tahu aplikasi apa saja yang digunakan untuk membuat desain grafis, dan ada 7 orang yang kurang tahu dan bahkan 1 orang yang tidak mengetahui aplikasi tersebut.
Dimana biasanya anda menemui atau melihat desain grafis?	13/0/0	Semua 13 orang sudah pernah melihat dan menemui desain grafis dimanapun.

Tabel 2. *Post Test*

Pertanyaan	Post Test T/KT/TT	Pembahasan
Setelah mempelajari dan mempraktekkan tentang desain grafis, bagaimana menurut anda desain grafis itu?	9/4/0	Ada 13 orang remaja masjid yang tahu tentang desain grafis. Dan ada 9 peserta yang memberikan pendapat positifnya.
Apa manfaat yang anda dapat setelah mempelajari desain grafis?	11/2/0	Ada 11 remaja yang sudah mengetahui manfaat dari desain grafis setelah mengikuti pelatihan tersebut.
Menurut anda, apakah dengan anda mampu membuat desain grafis dapat memberikan peluang untuk mendapatkan tambahan penghasilan?	12/1/0	Ada 12 orang yang berpikir dengan membuat desain grafis dapat menghasilkan uang, dan ada 1 orang yang kurang tahu tentang ini.
Menurut anda, apakah mudah mempelajari desain grafis menggunakan komputer dan aplikasi <i>Photoshop</i> ?	2/7/4	Ada 2 orang yang sudah tahu cara membuat logo dengan aplikasi photoshop, dan Ada 7 orang yang kurang tahu cara membuat logo dengan aplikasi tersebut.
Menurut anda, apakah penting mempelajari desain grafis pada masa pandemi COVID-19?	9/4/0	Ada 9 orang yang sudah tahu menurut mereka sangat penting mempelajari desain grafis apalagi di masa pandemi seperti ini, dan ada 4

Pertanyaan	Post Test T/KT/TT	Pembahasan
		orang yang kurang mengetahui tentang hal tersebut.
Menurut anda, apa kesimpulan yang didapat setelah mempelajari desain grafis?	6/2/5	Ada 6 orang yang tahu bahwa setelah mengikuti pelatihan desain grafis mereka lebih menambah ilmu tentang desain dan menguntungkan.

Keterangan:

T : Tahu

KT : Kurang Tahu

TT : Tidak Tahu

Tabel 3. Hasil evaluasi

Indikator Kinerja	Hasil/Pembahasan
Masukan	100% peserta sudah mendapatkan penjelasan terkait <i>Photoshop</i> dan desain grafis.
Keluaran	84,7% mengaku sudah menginstal aplikasi <i>Photoshop</i> di laptop mereka dan bisa membuat logo dengan bimbingan/arahan dari mentor, sisanya mengaku tidak memiliki laptop dan aplikasinya untuk belajar lebih lanjut.
Hasil	62,9% menjawab bahwasanya setelah workshop diadakan mereka dapat membuat desain sederhana dari <i>Photoshop</i> , 25% menjawab masih kurang pandai menggunakan <i>photoshop</i> tapi ingin mempelajari lebih lanjut, dan 11,5% menjawab tidak paham dan tidak ingin mendalami <i>Photoshop</i> .
Manfaat	Seluruh peserta (100%) mengatakan bahwa dengan adanya pelatihan <i>workshop</i> ini akan sangat bermanfaat bagi mereka dalam membuat logo maupun desai lainnya melalui <i>Photoshop</i> .
Dampak	Seluruh peserta (100%) mengatakan bahwa dengan adanya <i>workshop</i> ini sangat meningkatkan wawasan mereka mengenai desain grafis.

Diskusi

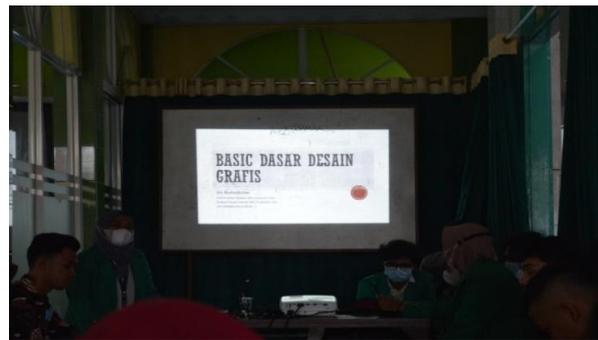
Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk menambah pengetahuan remaja masjid agar dapat dengan mudah mempelajari desain grafis, dengan menggunakan komputer dan aplikasi *Photoshop*. Dari awal mereka memiliki minat yang tinggi dalam pelatihan

desain grafis. Para remaja masjid dapat menggunakan atau mengoperasikan laptop dan aplikasi *Photoshop* yang sudah di install. Seluruh Remaja Masjid Nurul Huda sangat komitmen dalam mengikuti pelatihan desain grafis ini, dan dapat belajar dengan kondusif karena panitia sangat semangat dalam membantu mereka untuk mengetahui lebih dalam lagi tentang desain grafis.

Awal dalam kegiatan pelatihan desain grafis dengan memberi materi-materi tentang dasar desain grafis. Yang isinya pengertian dari desain grafis, mengapa harus belajar desain grafis, kategori, unsur mendasar dan kedisiplinan dalam desain grafis beserta aplikasi atau *software* apa saja yang bisa digunakan dalam membuat desain grafis. Selanjutnya dalam pelatihan ini panitia juga memberi praktek bagaimana cara membuat logo dari aplikasi *Photoshop* dan diikuti oleh para Remaja Masjid Nurul Huda. Kemudian hasil dari kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi mereka walaupun dalam sebagian peserta ada yang kurang paham tetapi dibantu oleh panitia. Hal ini dapat dilihat dari semangatnya mereka dalam mengikuti pelatihan desain grafis ini dari awal hingga kegiatan selesai, Remaja Masjid Nurul Huda sangat semangat dan disiplin dalam kegiatan pelatihan dan para remaja masjid berfikir bahwa kegiatan pelatihan ini bermanfaat bagi mereka dan dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang desain grafis. Adapun beberapa foto dari hasil partisipasi mereka dalam mengikuti pelatihan desain grafis ini.



Gambar 2. Pembukaan Acara



Gambar 3. Penjelasan Materi Mengenai Desain Grafis



Gambar 4. Penjelasan Materi Mengenai *Photoshop*



Gambar 5. Mengisi *Pre Test* dan *Post Test* oleh Anak Remaja Masjid

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah bahwa masih banyak remaja masjid yang belum mengerti terkait desain grafis dikarenakan beberapa kendala salah satunya menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. *Photoshop* adalah media pembelajaran yang memiliki banyak manfaat di bidang desain grafis, seperti membuat logo, mengedit foto, dan yang lainnya. Dengan adanya kegiatan pelatihan ini terdapat peningkatan kemampuan para remaja dapat mengembangkan kreativitas menggunakan *Adobe Photoshop*.

Pengakuan/Acknowledgements

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Raissa Amanda Putri, S.Kom., M.TI selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Kuliah Kerja Nyata (KKN) UINSU Kelompok 8 yang telah membimbing sedari awal program KKN. Tak lupa pula peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Lurah, Kepala lingkungan 17 dan 18 serta masyarakat di Desa Andansari Kelurahan Terjun, Kecamatan Medan Marelan. Terkhusus untuk Remaja Masjid Nurul Huda yang telah menerima kehadiran kami dalam program KKN UINSU 2021 Kelompok 8 dan ikut berpartisipasi sebagai objek penelitian, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.

Daftar Referensi

- Azhari, W., Rifa'i, F. Y. A., Purwanto, & Pudail, M. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Desain Grafis di Balai Latihan Kerja Komunitas Pesantren Pada Masa Pandemi Covid-19. *LOGISTA: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 487–493.
- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308–314.
- Diarsono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII(2), 155–167.
- Karim, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Metode Mind Map Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 1(1). <https://doi.org/10.21043/ji.v1i1.3098>
- Lubis, A. A., & Irawan, M. D. (2021). Optimizing the Use of Word Processing Software for Students of Madrasah Aliyah Al-Washliyah Medan. *J-IbM: Jurnal IPTEK bagi Masyarakat*. 1(1), 8–15.
- Murdiati, Ferawaty, & Hita. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Sma Husni Thamrin. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 96–100.
- Musmuliadi, & Purmadi, A. (2018). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1), 20–28.
- Sakti, H. gunawan. (2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Jurnal Realita*, 2(2), 325–344.
- Yudha, F., Aziz, A., & Tohir, M. (2021). Pendampingan Siswa Terdampak Covid-19 Melalui

Media Animasi Sebagai Inovasi Pembelajaran Online. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(3), 964–978. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i3.4555>

Z, A., Sari, F. M., & Prihati. (2021). Pemulihan Ekonomi Melalui Pembangunan Kebun Bibit Desa Menggunakan Metode Participatory Action Research (PAR). *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 356–364. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i2.5351>.

Ziveria, M., Sefina Samosir, R., & Rusli, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 1, No. 1, Februari 2020 Pelatihan*, 1(1), 1–11.